

## 小学校英語教育における「歌・踊り・ゲーム」の研究

長谷川 修治<sup>[1]</sup> 植草学園大学発達教育学部

### A Study of “Songs, Dances, and Games” in Elementary School English Education

Shuji HASEGAWA Faculty of Child Development and Education, Uekusa Gakuen University

本研究の目的は、「歌・踊り・ゲーム」は、小学校における英語教育の指導法として適切かどうかを、関連文献を収集して分析調査することであった。そのため、報道、定期刊行物、書籍、論文等の活字媒体から、何が問題とされているかを明らかにし、専門的な観点からの考察を行った。さらに、小学校英語の指導法としてどのようなものが相応しいか、方策を考えた。結果から、以下のような論点が明らかにされ、詳細な考察が行われた。①「歌・踊り・ゲーム」に対する批判、②「子どもの発達段階」からの示唆、③「歌・踊り・ゲーム」の源流、④「コミュニケーション能力」とは何か、そして、⑤小学校英語教育における適切な指導法はどうあるべきかという問題であった。

キーワード：小学校英語教育、「歌・踊り・ゲーム」、子どもの発達段階、コミュニケーション能力

The purpose of this study was to conduct an analytical investigation of the literature on the appropriateness of using “Songs, Dances, and Games” as a teaching method in elementary school English education. Study of printed media, such as reports, periodicals, books and papers, revealed specific problems which were analyzed from a specialized viewpoint to complete the study. Furthermore, careful consideration was given to the search of a teaching method appropriate for elementary school English education. After analysis of the above materials related to elementary school English education, the following 5 topics were selected for discussion: (1) criticisms against the “Songs, Dances, and Games” method, (2) suggestions from “children’s developmental stages,” (3) the origins of the “Songs, Dances, and Games” method, (4) definitions of “communicative competence,” and (5) an appropriate teaching method in elementary school English education.

**Keywords:** Elementary school English education, “Songs, Dances, and Games,” Children’s developmental stages, Communicative competence

#### 1. はじめに

『小学校学習指導要領』の改訂（文部科学省、2008）により、2011年度から小学校5・6年生を対象に年間35単位時間ずつ、英語を取り扱うことを原則とした「外国語活動」が実施されることになった。外国語活動の「目標」は、「外国語を通じて、

言語や文化について体験的に理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う」（ibid.）とされる。しかしながら、外国語（英語）活動の教科書はなく、使用する義務のない共通教材として『英語ノート』が配布されるのみである。2011年度を目

[1] 著者連絡先：長谷川修治

前にして、全国の小学校では、混乱し混迷した状態であることを、大津（2009, p.37）は報告している。

小学校での英語教育は、すでに「研究開発学校」や「構造改革特区」の小学校で実施されているが、一般には、1998年に改訂され2002年度から施行された学習指導要領において、「総合的な学習の時間」で扱われる「英語活動」として始まっている。文部科学省の調査によれば、英語活動実施校は、2009年度には99%にのぼり、開始学年は低学年・中学年からが多く、年間授業時数は学年の上昇につれて増加し、1～3時間から71時間以上までの大きなばらつきが見られる（樋口他, 2010, p.8）。『小学校英語活動実践の手引』（文部科学省, 2001）には、「子どもの発達段階に応じて、歌、ゲーム、クイズ、ごっこ遊びなどを通して、身近な、そして簡単な英語を聞いたり話したりする体験的な活動を中心に授業が構成される」（pp.2-3）と述べられている。

このような小学校での英語教育に対し、鳥飼(2006)は、文部科学省が2004年に行なった「小学校の英語教育における意識調査」の「英語活動に対する児童の満足感」において、すでに3割弱の子どもが「英語嫌い」になっている割合は多すぎる（p.94）と指摘している。この調査では、英語活動が嫌いな理由として、「英語を読むことがうまくできないから」が過半数（50.4%）を占め、「友達と英語を使ってやりとりをすることがうまくできないから」（39.7%）、「外国人の先生や留学生など外国の人と話すことがうまくできないから」（37.5%）という技能面の不足が上位に挙がっている。一方で、「英語の歌を歌ったり、英語のゲームをしたりすることがうまくできないから」（35.1%）という、「本人の英語の能力とは無関係」（p.96）な理由が挙がっていることを鳥飼（2006）は問題視している。

「歌・踊り・ゲーム」は小学校英語の「三種の神器」と言われる（ibid., p.95）。現在、旧学習指導要領における「英語活動」は、新学習指導要領での「外国語活動」に受け継がれ、共通教材として使用される『英語ノート』においても、「歌・踊り・ゲーム」は健在である。英語教育についての知識や経験のない普通の小学校教員にとって、拠り所となる小学校英語に関する解説書も多数出版されているが、「歌・踊り・ゲーム」のないものはないと言っても過言で

はない。そこで、本研究では、「歌・踊り・ゲーム」は小学校英語の指導法としてはたして適切であるかどうかを、文献を基に調査することにした。

## 2. 研究の目的

現在、小学校英語に欠かせない存在であり、「三種の神器」とまで言われる「歌・踊り・ゲーム」は、小学校における英語教育の指導法として適切かどうかを、関連文献を収集して分析調査する。

## 3. 研究の方法

上記の目的を遂行するため、まず、報道、定期刊行物、書籍、論文等の活字媒体から、小学校英語の「歌・踊り・ゲーム」について述べられた意見を収集する。次に、批判意見<sup>注1</sup>として具体的に何が問題とされているかを明らかにし、それらに対する専門的な観点からの考察を行う。さらに、小学校英語の指導法としてはどのようなものが相応しいか、具体的な方策を考える。

## 4. 結果と考察

### 4.1 「歌・踊り・ゲーム」に対する批判

冒頭の「はじめに」で、小学校英語における「歌・踊り・ゲーム」を問題視する意見として挙げた鳥飼（2006）は、その理由として、「子どもによっては、ましてや小学校の高学年ともなれば、人前で歌やダンスなんて恥ずかしくてできないというのは十分にありえることですし、ゲームによってはつまらなかったり、得意ではなかったり、飽きてしまったりということがあります」（p.96）と述べている。結果として、「国際コミュニケーションにも異文化理解にも関係ないところで、英語についての劣等感が植え付けられるとしたら、なんとも残念なことです」（ibid.）と結んでいる。この原因は、同じく「はじめに」で引用した『小学校英語活動実践の手引』（文部科学省, 2001）に書かれている、「子どもの発

達段階に応じて」(p. 2) という部分が考慮されていないことに起因するのではないかと考えられる。ただし、同『手引』で、「歌、ゲーム、クイズ、ごっこ遊びなどを通して」と指定していること自体にも問題がありそうである。

鳥飼(2006)が言及する「小学校の英語教育における意識調査」(文部科学省, 2004)は、全国から抽出された公立小学校230校の4年生と6年生の児童を対象に行われたものである(回答学校数190校, 回収率82.6%, 回答人数: 4年生4,923人, 6年生5,079人, 合計10,002人)。これに対し、同じく比較的規模の大きい調査では、国立教育政策研究所が2006年から3年間にわたり、全国の研究協力校53校で英語活動の実態を調査した、「小学校における英語教育の在り方に関する調査研究」(2008)がある。まず、英語活動に対して「児童の意欲的側面」に関する質問紙調査をした集計結果が、下記のようにまとめられている(①～③の番号は筆者記入)。

- ① 「英語が使えるようになりたいか」について肯定的な回答(「そう思う」)をした児童の割合は、第5学年次で2,538名(76.6%), 第6学年次で2,560名(76.7%)であり、第5学年次と第6学年次との間に肯定的な回答の割合に違いが見られなかった。
- ② 「英語の授業が好きか」について肯定的な回答(「好き」「どちらかといえば好き」)をした児童の割合は、第5学年次で2,392名(72.2%), 第6学年次で2,207名(66.2%)であり、第5学年次と比較して第6学年次の方が肯定的な回答の割合が低かった。
- ③ 「英語の授業に進んで参加しているか」について肯定的な回答(「進んで参加している」「どちらかといえば進んで参加している」)をした児童の割合は、第5学年次で2,202名(66.4%), 第6学年次で2,117名(63.4%)であり、第5学年次と比較して第6学年次の方が肯定的な回答の割合がやや低かった。

ここからわかることは、「英語が使えるようになりたい」と思っている児童が、5年生も6年生も4

人に3人以上いるにもかかわらず、「英語の授業が好き」で「英語の授業に進んで参加している」児童の割合は、5年生より6年生の方が少ないということである。鳥飼(2006)が言及している、4年生と6年生の児童を比較した「小学校の英語教育における意識調査」(文部科学省, 2004)においても、「英語活動が好きかどうか」という質問に、『好き』(「好き」と「どちらかといえば好き」の合計)と回答したのは、4年生76.6%, 6年生71.5%で、やはり学年が上がると『好き』な割合が減少する傾向がある。

鳥飼(2006)は、「歌・踊り・ゲーム」を問題視しているが、国立教育政策研究所の調査では、英語活動と「国語力との関連に関する調査研究」という項目において、教師の挙げた「懐疑的・否定的な意見」の中に、英語活動は「ゲーム中心で思考活動が伴わない」とある。また、「学年が上になるにつれて、文法的要素や書く活動を児童が要求してくる」とも記されている。やはり、小学校での英語教育問題の背景には、このような「子どもの発達段階」に対する認識不足があるのではないかと考えられる。

#### 4.2 「子どもの発達段階」からの示唆

「子どもの発達段階」という観点から、樋口他(2005, pp. 67-72)は、子どもには大きな変化の起こる「9歳の壁」と呼ばれる時期があるので、その前と後では、指導者側も指導方法・活動・教材・指導態度を変化させる必要があると述べている。9歳を境に左脳が右脳を徐々にしのぎ、大人に近づいていくためである。右脳の特徴である「直感で生きる、本能的、形式概念なし、秩序に無頓着、言葉不必要、具体的、秩序の無視、空想が無限大」に対して、左脳の特徴である「分析が得意、論理的、形式ばる、秩序立つ、ことば重視、抽象的、順序が大事、現実根ざす」が勝るようになるのである(p. 68)。具体的な例として、「あれだけ張り切って大きな声で体育館で校歌を歌っていた子が、声を出さなくなる」(p. 69)といった現象が挙げられる。ただし、子どもにも個人差があることを忘れてはならないという条件付きである。

「9歳」といえば「小学校3年生」である。したがって、新学習指導要領で「外国語活動」が実施されることになった小学校5・6年生にとって、「歌・踊り・



ゲーム」が適切かどうかは、その内容をよほど工夫しない限り、問題となるのは当然の結果と言える<sup>注2</sup>。

「子どもの発達段階」について、尾崎・西(1980)は、「4年生では、よく「動乱期」とか、「ギャング・エイジ期」と言われるように、学習や運動に体当たりする傾向を示していたのに対して、5年生は旺盛な探究心と論理性の高まりを示すと同時に、自己を意識し、内面的な深まりを示す時期である」(p. 211)と述べている。「5年生の子どもは、教師の説明に矛盾があればそれを指摘するのに十分な言語を使用することができるし、興味・関心のあることにはかなりねばりづよく追究する精神力をもっている」(p. 232)とのことである。6年生になると、「学習面では、全般的に直感的思考と、表や図式化等の操作を通して問題を解決したり、論理的に思考したり、創造的に思考したりする傾向は、5年生の時よりいっそう高まってくる」(p. 247)という。

先の樋口他(2005, p. 69)は、私たちは誰でも、人に見られて笑われたらどうしようなどという心のフィルター(affective filter)を持っているため、教室の中での言語活動の場合、不安・当惑・迷い・緊張感・自信のなさなどがインテイク(intake: 入取)を妨げるフィルターになると述べている。何かに夢中になっている時にはフィルターが下がり、子どもが遊んでいる時がそれにあたるのだそうだ。だからといって、この「心のフィルター」を下げるのに、「歌・踊り・ゲーム」が最適だとするには無理がある<sup>注3</sup>。言語教育に関わる教師の役目として、「遊び的要素の入ったもの」を安易に持ち込む前に、まずは、「子どもの発達段階に応じて」(文部科学省, 2001, p. 2)、子どもが夢中になれる題材を選定し指導法を工夫するほうが先決であると考えられる。

#### 4.3 「歌・踊り・ゲーム」の源流

「歌・踊り・ゲーム」が、なぜ小学校における英語教育の指導法になったのか、学校教育の中でその源流を辿ると、「楽しい授業」というものに行きつく。山田(2005)によれば、最近、「とくに中学校には、ゲームや作業の要素を取り入れた授業が多く、傍目にも楽しそうに見える場合が多い」(p. 172)とのことである。しかし、「それが英語力に結びついているか」というと、『大丈夫』と安心して太鼓判を押せる授

業は限られてしまう」(ibid.)というのだ。山田(2005)は、言語の学習には継続性が欠かせないため、一時的な「娯楽的楽しさ」のほかに継続的な「知的楽しさ」がなければならないと述べている。そして、英語が話せるようになるにはどれだけの努力と時間が必要か、そのためには、自分で何をどれだけ、どのように訓練しなければならないかを、教師は生徒に正しく伝えてやる必要がある(p. 173)と主張する。教師は生徒を突き放すところがないにしろ、生徒に与えるべき負荷の加減を見失っている。その例のひとつに、「効果のはっきりしない歌やゲーム」(ibid.)があるというのである。

中学校学習指導要領は小学校学習指導要領と連動して、近年では、1989年、1998年、2008年に改訂が行われている。1989年には高等学校学習指導要領も同時改訂され、中高ともに「コミュニケーション能力」という言葉が近年の英語教育を特徴付けるキーワードになる。中高の89年版学習指導要領で「コミュニケーション能力」と表記されていたものは、中学校98年版・高等学校99年版の学習指導要領で「実践的コミュニケーション能力」となる。なぜ「実践的」という言葉が追加されたかについて、望月(2001)は次のように述べている。

89年版で「コミュニケーション能力」だったものが、今回、「実践的コミュニケーション能力」となったが本質的には変わらない。しかしそこには前回の反省が込められている。89年版でコミュニケーション能力の育成が重視されて以来、全国の中学校で、オーラル・コミュニケーションというインフォメーション・ギャップが大切と考えられて、言語活動といえ、インフォメーション・ギャップを使ったゲーム中心のお遊び的な活動が授業の大半を占めるなど、となく表面的に受け取られているという反省があったためである。(p. 28, 下線は筆者)

とはいえ、先の山田(2005)の記述を見る限り、今でも中学校現場では反省もなく、「ゲーム中心のお遊び的な活動」が行われているようである。このような英語の授業実態を評して、斎藤(2006)は、『実

『実践的コミュニケーション能力の育成』の名の下に行われている、文法軽視（あるいは無視）の低級な『英会話ごっこ』である」(p. 129)と述べている。こうした事項を参考にすると、1998年に改訂され2002年度から施行された小学校学習指導要領から始まった「英語活動」において、「歌・踊り・ゲーム」が多用される原型はすでに中学校英語にあったことがわかる。

引用した望月（2001）の言及する「インフォメーション・ギャップ」とは、「(二人以上のコミュニケーションにおいて) 情報が関与者の一部にしか知られていない状況」(リチャーズ他, 1988, p. 180)を指す。そしてそれは、Communicative Language Teaching（コミュニケーション能力の養成を中心目標にした教授法で使用されるタスク（作業や活動）のひとつである。この教授法の特徴は、正確さ（accuracy）より流暢さ（fluency）を重視するため、文法習得に対する効果が疑問視されることもある（白畑他, 2009, pp. 58-62）と言われる。現場の英語教師が、「コミュニケーション」という言葉だけに引かれて、都合のよいところだけを無分別に利用して授業を行っている点が、上述の斎藤（2006）に「英会話ごっこ」と揶揄される批判につながっていると考えられる。

2008年告示の小学校学習指導要領の「外国語活動」においても、「コミュニケーション」という言葉は再三再四登場する。5年生でも6年生でも、音声に重点を置いた「体験的なコミュニケーション活動」を行うことになっている。新しく始まる小学校の「外国語活動」においても、「コミュニケーション」という言葉の意味するところを取り違えて、中学校における英語教育の轍を踏まぬよう注意すべきである。

#### 4.4 「コミュニケーション能力」とは何か

前項で引用した望月（2001）は、「実践的コミュニケーション能力」の「実践的」とは、「コミュニケーション能力の4つの下位能力（文法能力、談話能力、社会言語学的能力、方略能力）が全体的にまとまったものとして、授業の中で授業中の活動として実際に運用されることを意味するのである」(p. 29, 下線は望月)と述べている。望月（2001）が念

頭においている「コミュニケーション能力」は、「4つの下位能力」として「文法能力、談話能力、社会言語学的能力、方略能力」を挙げていることから、Canale（1983）あるいはSavignon（1983）の論考であると考えられる。前者も後者も内容はほぼ同じで、小学校英語関係の解説書等でも引用されることが多いが、ここでは「4つの下位能力」についてそれぞれ項目を立てて論じているCanale（1983）に基づいて、「コミュニケーション能力（Communicative competence）」とは何かについて考えることにする。

Canale（1983）によれば、「文法能力（Grammatical competence）」とは、簡単に言えば、語彙や文法、発音等といった言語の規則や素性に精通し運用できる能力である。「社会言語学的能力（Sociolinguistic competence）」とは、相手や状況、目的等を考慮に入れて適切な言葉の選択ができる能力である。「談話能力（Discourse competence）」とは、結束（cohesion）と一貫性（coherence）によって統一されたテキストを形成する能力である。そして、「方略能力（Strategic competence）」とは、言葉につまった時に別の言葉で言い換えたり、意思の疎通を効果的に行なうためのテクニックに関する能力である。これらの能力は、話し言葉のみならず書き言葉についても、あてはまることは言うまでもない。

「コミュニケーション能力」にはその構成要素となる「4つの下位能力」があるということを確認したが、すでに2002年度から実施されている小学校での「英語活動」も含めて、大津・鳥飼（2002）は下記のような指摘をして警鐘を鳴らしている。

最近の日本は世を挙げての「コミュニケーションに使える英語」ブームです。・・・小学校から大学まで通算十数年、日常レベルの会話を教えることに終始する可能性があるくらいです。コミュニケーションということばがいったい何を意味するかなどはほとんど考えないまま、おおかたの解釈は「日常会話に不自由しない英語力」をめざす、ということのようですので、こういう結果になるのでしょう。(p. 31, 下線は筆者)

「コミュニケーション」という言葉を、「日常会

話に不自由しない英語力」程度にしか考えていないのではないかという意見は、今回改訂された『小学校学習指導要領』（文部科学省，2008）における「外国語活動」の「目標」の次に示された「内容」の「1の（1）」に、「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること」と記述されていることにも反映していると推測できる。ただし、『小学校学習指導要領解説』（文部科学省，2008）には、この部分について、「単に児童が喜ぶような楽しい活動を行えばよいというものではない」（p. 10）のであって、「児童が使える外国語を駆使し，さまざまな相手と互いの思いを伝えあい」（ibid., 下線は筆者），コミュニケーションを実体験することが大事だとしている。

この点に関し，松川・大城（2008）は，先に確認したCanale（1983）とほぼ同じ内容であるSavignon（1983）の「コミュニケーション能力」についての論考を引用し，上記『解説』のように，小学校段階では「方略能力」の指導に重点を置くべきことを主張している（pp. 45-48）。しかし，コミュニケーションを行うのに必要不可欠な「語彙」の数が圧倒的に少ない小学生にとって，「使える外国語を駆使し」「コミュニケーションを図る楽しさを体験すること」ができるのであろうか（「語彙」の重要性については，長谷川他（2006，2008，2010）を参照）。そもそも，このような文脈に「楽しさ」という言葉は必要なのであろうか<sup>注4</sup>。ここにも，「コミュニケーション」という言葉に対する認識の甘さとともに，「歌・踊り・ゲーム」の源流にある「楽しい授業」という感覚的な考え方の存在がうかがえる。

#### 4.5 小学校英語教育における適切な指導法

「歌・踊り・ゲーム」は，2011年度から実施される「外国語活動」で共通教材となる『英語ノート』においても健在であることはすでに述べた。これに関連して，『小学校学習指導要領』（文部科学省，2008）における「外国語活動」の「目標」の次に示された「内容」の「2の（1）」には，「外国語の音声やリズムなどに慣れ親しむとともに，日本語との違いを知り，言葉の面白さや豊かさに気付くこと」とあるが，同『解説』（文部科学省，2008）では，「実際に英語で歌ったりチャンツをしたりする」（p. 11-12）と解説され

ている。この部分に対し，山田他（2009）において山田自身は以下のように述べている。

これらの文章を書いている人の中には，まず「英語で歌ったりチャンツをしたり」というのが先にあるんじゃないでしょうか。そういう指導をしたい，と。それを強引に目標に結び付けているから無理がある。歌って語感がつくなんて，無茶な話です。（p. 21，下線は筆者）

歌はもとより，踊りやゲームをすることを前提に『英語ノート』が作成されているとしたら論外である。

実際に，「歌・踊り・ゲーム」での指導による効果に関して，白畑（2004）は，日本で小学校時代に英語教育を受けた生徒（高校生）は，受けていない生徒に比べて英語力（文法力）が優れているかどうかを調査している。前者は私立小学校3年生の時から，後者は中学校から英語の学習が始まっているが，同じ高校に通う生徒である。結果から，両グループ（各10人）の平均点に統計的有意差はなく，「小学校時代に200時間を超える英語学習をしたとしても，高校3年生の時点で文法の習熟度に関し，特に効果が出ていない」（p. 100）と報告している。加えて，「早期英語教育は役に立たない」と主張する前に，この実験の被験者たちが小学校で受けた「英語教育」の質的内容を問題にしている。すなわち，「歌やダンスやビンゴゲーム中心」のような内容では，「文法も含めた言語能力は身につかないということは言えそうだ」（ibid.）と述べている。

「歌・踊り・ゲーム」について，東野・高島（2010）は，「これまでも，多くの小学校でゲームや歌を用いて，児童の興味を喚起し，視覚に訴えたり，動作を交えたりして，繰り返しを多用し，英語の音声に自然に触れることができるような活動が実践されてきました」（pp. 63-64，下線は筆者）と述べている。しかし，このような授業では，児童は音を聞き発声はしていても，真似たり繰り返して「言う」だけで，言葉を「使う」ことになっていないという難点を指摘している。また，「『英語活動は楽しく』『英語嫌いを作らない』ということが謳われ，他の教科や領域では明確に示されている『授業の目標』が曖昧となり，本来，学



表1 「9歳の壁」以降の子どもの特徴 (樋口他, 2005, pp. 70-72より)

特徴	9歳以降
発音	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本語の音で代用して発音する。</li> <li>・発した発音が人にどう聞こえるか気になる。そのため人前で発音することをためらう。</li> <li>・sportがsu-po-o-tsuのように、子音の後に母音をつける日本語のくせが出る。</li> <li>・発音の仕方の説明を欲する。"Repeat after me"的に指示されて発音したい。</li> </ul>
集中力	<ul style="list-style-type: none"> <li>・興味・関心のあること、知的好奇心の起こることに集中する。</li> <li>・頭で理解し、「今集中しなくては」という勉強観念で向かう。努力・我慢するという気持ちがある。</li> <li>・理解できないことには集中できない。</li> </ul>
Photographic Memory (写真に撮ったような、一瞬のうちに 入る鮮明な記憶)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一部を見せられ全体像をあてることがゲーム感覚となり、活動に引きつけられる。</li> <li>・絵を逆さに見せられることをゲームの一種と考え、活動を楽しむ子と、先生はふざけていると反感を持つ子に分かれる。</li> <li>・絵を裏から見せられることをゲーム感覚で楽しむ子と、その意味・意義・意図を理解しないと活動に乗ってこない子に分かれる。</li> <li>・普段ばけっとしていた子が急に活動に燃えだす。</li> <li>・教室を出るとやったことは忘れる。覚えるようにという指示が出されるとか宿題にされないと、やったことを覚えていない。</li> </ul>
英語に対する意識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語を学ぶことで外国の人とコミュニケーションがとれて、世界が広くなるという意識がある。</li> <li>・勉強科目のひとつととらえる。学べば中学の英語で役立つと考える。</li> </ul>
間違えること について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人前で間違えること、恥をかくことを恐れ、避ける。事前に回避しようとする。</li> </ul>
歌・歌うこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歌詞のわからない箇所の意味が気になる。自分で調べる。</li> <li>・体を曲に合わせて動かさない。歌の最中に自意識がある。のめり込めない。</li> <li>・小さな声で歌う。声を出さず口パクになることもある。</li> </ul>
日本語訳や 説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・字幕なしでは洋画を楽しめない。</li> <li>・日本語訳・解説がないとわからないかつまらないと言う。</li> <li>・わからないところがひとつあると、気にかかる。日本語の意味を知りたがる。</li> <li>・「何言ってるかわからない！」を連発する。日本人の先生には日本語訳や説明を求める。</li> </ul>
覚え方・ 学び方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各語・各行を確実に理解・暗記しようとする。</li> <li>・意味のわからないところは先生に質問したり、自分で調べる。</li> <li>・文法の理解が早い。納得したがる。</li> </ul>
読むこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・読むこと・読めることがうれしい。</li> <li>・単語を見て、聞いたり発音するうちに発音と文字の関連に慣れる。</li> </ul>
書くこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・丁寧にきちんと書く。</li> <li>・書けることがうれしい。</li> <li>・口に出している英語をどう書くのかに興味がある。</li> </ul>
繰り返し	<ul style="list-style-type: none"> <li>・機械的な繰り返し・意味の見出せない繰り返しが苦痛。</li> </ul>

校で行う授業の視点で授業内容や活動が考えられていない嫌いがありました」(p. 64, 下線は筆者)とも述べている。そして、これらは、「小学校の授業」という視点からも、「言語教育」という視点からも適切ではないと指摘している。残念ながら、このような旧学習指導要領における「英語活動」の実状が、新学習指導要領における「外国語活動」にも受け継がれているようである。

それでは、「9歳の壁」を過ぎて小学校5・6年生となった児童に、「外国語活動」を実施するにあたり、具体的にどのような指導法が適切なのであるうか。それを考えるにあたり、先に引用した樋口他

(2005, pp. 70-72) から、「9歳の壁」以降の子どもの特徴がどうなるかを、英語教育に関連付けて一覧化したものを表1に示した。表1から明らかなように、「9歳の壁」以降に該当する小学校5・6年生は、すでに「歌・踊り・ゲーム」を中心とした「活動」などというよりも、「授業としての英語の学習」のほうが適していると考えられる。先の東野・高島(2010)の指摘を参考にとすると、「小学校の授業」で「言語教育」を行うという視点を持って、子どもの知的好奇心を喚起できる指導法が適切であると言える。

## 5. まとめ

本研究の目的は、現在、小学校英語に欠かせない存在であり、「三種の神器」とまで言われる「歌・踊り・ゲーム」は、小学校における英語教育の指導法として適切かどうかを、関連文献を収集して分析調査することであった。そのため、まず、報道、定期刊行物、書籍、論文等の活字媒体から、小学校英語の「歌・踊り・ゲーム」について述べられた意見を収集した。次に、批判意見として具体的に何が問題とされているかを明らかにし、それらに対する専門的な観点からの考察を行った。さらに、小学校英語の指導法としてはどのようなものが相応しいか、具体的な方策を考えた。結果は以下のとおりである。

①「歌・踊り・ゲーム」を使用した指導法によって、「国際コミュニケーションにも異文化理解にも関係ないところで、英語についての劣等感が植え付けられる」可能性がある。全国レベルの調査からも、児童の学年が上がると英語嫌いが増加する傾向が現れており、背景には、「子どもの発達段階」に対する認識不足があると考えられる。

②「子どもの発達段階」には、大きな変化の起こる「9歳の壁」と呼ばれる時期があるため、その前と後では、指導者側も指導方法・活動・教材・指導態度を変化させる必要がある。9歳を境に左脳の働きが優位になり、「分析が得意、論理的、形式ばる、秩序立つ、ことは重視、抽象的、順序が大事、現実」に根ざす」という特徴が出るからである。

③「歌・踊り・ゲーム」の源流を辿ると、効果のはっきりしない中学校の「楽しい授業」というものに行きつく。89年版学習指導要領に登場した「コミュニケーション能力」という言葉の意味を表面的にとらえて、「言語活動といえば、インフォメーション・ギャップを使ったゲーム中心のお遊び的な活動」をするものだと考えられるようになった。

④「コミュニケーション能力」とは、Canale (1983)あるいはSavignon (1983)の論考にあるように、「文法能力、談話能力、社会言語学的能力、方略能力」から構成されるものである。児童には「使える外国語を駆使」という「方略能力」の指導を重視すべきであるとの意見もあるが、「語彙」の数が圧倒的に少ない小学生にとって可能であるか疑問が残る。

⑤小学校5・6年生対象の「外国語活動」は、「9歳の壁」以降の子どもの特徴を考慮すると、「歌・踊り・ゲーム」を中心とした楽しさ優先の「活動」よりも、本来、学校で行う「授業としての英語の学習」のほうが適していると考えられる。「小学校の授業」で「言語教育」を行うという視点を持って、子どもの知的好奇心を喚起できる指導法が適切であると言える。

以上、5点にまとめたが、今後、この調査分析結果を基に、小学校での英語教育における望ましい授業に向けて、さらに具体的な指導法を考案し、実験を行いたいと考える。

本研究は、植草学園大学平成22年度共同研究費の助成を受けた研究の一環として行われたものである。研究代表者である筆者（長谷川修治）は、「歌・踊り・ゲーム」を中心とした現在の小学校での英語教育に対して、批判意見を参考にして問題点を明らかにし、改善策を検討した。一方、共同研究者である安藤則夫は、発達心理学の観点から、小学生のための効果的な英語学習方法を検討し、作業記憶に注目した試論を本紀要に発表した。

## 注

注1)「歌・踊り・ゲーム」を英語教育に活用する利点として、まず、「歌（、チャンツ）」は、金森（2003, p. 105）によれば、①「英語学習への心理的バリアを下げ、学習への興味や関心を持たせることに効果がある」、②「イントネーション・リズムだけではなく、文節音の習得にも有効である」、③「自然な英語の音声形式に楽しく触れるだけでなく、記憶の助けとなる」ことが、経験的に指摘されているとのことである。「踊り」は、久埜他（2006, p. 179）によれば、「動作を付けて歌うことは、時間がたっても歌を覚えているためのよすがの一つ」であるとされ、先ほどの「歌」との関連で「記憶の助け」になるようである。「ゲーム」の意義については、Anthony (1948)を引用した垣田（1983）に詳しく述べられている。それによれば、「ゲームは、機敏さとか集中力を発達させ、生徒は退屈な



ドリルによる場合よりもはるかに熱心に、しかも楽しくことばを学ぶことができる」(p. 3) のことである。菅 (2010, p. 12) によれば、「特にゲームは、長年多くの英語塾や私立小学校で行われていた子ども英語 (児童英語) から、広く流布されるようになった。しかし、ここにきて小学校に外国語活動 (英語活動) が導入され、ゲーム活動が行われるや、『ゲームはただのお遊び』『ゲームは学校の教育活動にはふさわしくない』『高学年になるとゲームは成り立たない』などの声を聞くようになった」ということである。このような事態を招くに当たっては、やはり何か問題があるのではないかと筆者は考え、現在、小学校の英語教育において欠かすことのできない、「三種の神器」とまで言われる「歌・踊り・ゲーム」に対する「批判意見」に耳を傾けて、論を進めることにした。

注2) 「子どもの発達段階」と「歌・踊り・ゲーム」との関係について、例えば「ゲーム」では、Anthony (1948) を引用した垣田 (1983) に、「どんなゲームでも外国語学習に適しているわけではなく、容易に生徒に理解できる簡単なもので、しかも、子どもじみていないものであること、動作よりもことばそのものを使うものであること」(p. 3, 下線は筆者) と述べられている。このような記述からもわかるとおり、「歌・踊り・ゲーム」を英語教育に利用するにあたっては、教材としての適性や使い方とともに、指導対象とする子どもの発達段階に合ったものであるかどうかを、詳細に検討する必要がある。

注3) 尾崎・西 (1980) の記述からもわかるとおり、小学校の高学年 (5・6年生) ともなると、旺盛な探究心と自意識が芽生え、「歌・踊り・ゲーム」そのものに対する好悪はもとより、その内容や使い方によっては、むしろ「心のフィルター」を上げる危険性があるので注意が必要である。

注4) 『小学校学習指導要領』(文部科学省, 2008) における外国語活動の「目標」である、「コミュニケーション能力の素地を養う」という視点に立てば、入門期ではまず「楽しさ」を優先したいという意図があるのかもしれない。しかし、様々な学校の取り組みを見た菅 (2008, p. 3) によれば、英語活

動(外国語活動)は「楽しさの追求であると誤解」し、「知的な楽しさは微塵もなく、面白く愉快なだけの活動」が多いということである。菅 (ibid.) は、「常に、児童が体験を通して、様々な事柄に気付き、興味をもち、自ら学びたいと思わせるように導くことが大切なのである」と述べている。つまり、「fun」ではなくて「interesting」な授業でなくてはならない (ibid.) ということから、誤解を招きやすい「楽しさ」という言葉は避けたほうが良いのではないかと考えられる。

### 参考文献

- Anthony, A. E. (1948). The use of games in the modern language class and club (From *French Review*, XIII, 1, Oct. 1939, pp. 15-25). In M. Newmark (Ed.), *Twentieth century modern language teaching; Sources and readings* (pp. 414-420). New York: The Philosophical Library. (Reprinted by General Books, 2009, pp. 347-352).
- Canale, M. (1983). From communicative competence to communicative language pedagogy. In J. C. Richards and R. W. Schmidt (Eds.), *Language and communication* (pp. 2-27). New York: Longman.
- 長谷川修治, 中條清美, 西垣知佳子 (2006). 「大学入試英語問題語彙の難易度と有用性の時代的变化」. *JALT Journal*, 全国語学教育学会, 128(2), 115-134.
- 長谷川修治, 中條清美, 西垣知佳子 (2008). 「中高英語検定教科書語彙の実用性の検証」. 『日本大学生産工学部研究報告B』, 第41巻, 57-89.
- 長谷川修治, 中條清美, 西垣知佳子 (2010). 「日本の英語教育における語彙指導の問題を考える」. 『植草学園大学紀要』, 第2巻, 21-29.
- 東野裕子, 高島秀幸 (2010). 「小学校外国語活動で求められる活動」. 『英語教育』, 第59巻 第1号, 63-65.
- 樋口忠彦, 金森強, 國方太司 (編) (2005). 『これからの小学校英語—理論と実践—』. 東京: 研究社.
- 樋口忠彦, 大城賢, 國方太司, 高橋一幸 (編) (2010). 『小学校英語教育の展開—よりよい英語活動への提言—』. 東京: 研究社.
- 垣田直巳 (1983). 『授業に活かせる英語のゲーム』. 東京: 大修館書店.

- 菅正隆（編著）（2008）.『すぐに役立つ！ 小学校英語活動ガイドブック』. 東京：ぎょうせい.
- 菅正隆（編）（2010）.『外国語活動をもっと楽しく知的にする！ 英語ゲーム&教材アイデア60』. 東京：明治図書出版株式会社.
- 金森強（編著）（2003）.『小学校の英語教育 指導者に求められる理論と実践』. 東京：教育出版株式会社.
- 久立百合，佐藤令子，永井淳子，粕谷恭子（2006）.『ここがポイント！ 小学校英語』. 東京：三省堂.
- 国立教育政策研究所（2008）.『平成20年度「小学校における英語教育の在り方に関する調査研究」成果報告書』 <[http://www.nier.go.jp/shoei\\_h20/shoei.html](http://www.nier.go.jp/shoei_h20/shoei.html)>
- 松川禮子，大城賢（編著）（2008）.『現場の先生をサポートする小学校外国語活動実践マニュアル』. 東京：旺文社.
- 望月昭彦（編著）（2001）.『新学習指導要領にもとづく英語科教育法』. 東京：大修館書店.
- 文部科学省（2001）.『小学校英語活動実践の手引』. 東京：開隆堂出版株式会社.
- 文部科学省（2004）.『「小学校の英語教育における意識調査」調査報告書』 <[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/015/gijiroku/05032201/004/001.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/015/gijiroku/05032201/004/001.htm)>
- 文部科学省（2008）.「小学校学習指導要領 第4章 外国語活動」. In『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』（pp.34-35）. 東京：東洋館出版社.
- 文部科学省（2008）.『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』. 東京：東洋館出版社.
- 文部科学省（2009）.『英語ノート1』. 東京：教育出版株式会社.
- 文部科学省（2009）.『英語ノート2』. 東京：教育出版株式会社.
- 式会社.
- 大津由紀雄（2009）.「『戦略構想』,『小学校英語』,『TOEIC』—あるいは，ここが正念場の英語教育」. In大津由紀雄（編著）.『危機に立つ日本の英語教育』（pp.14-61）. 東京：慶應義塾大学出版会.
- 大津由紀雄，鳥飼玖美子（2002）.『小学校でなぜ英語？—学校英語教育を考える—』. 東京：岩波書店.
- 尾崎勝，西君子（1980）.『学級担任のための 児童理解必携—学年別発達の特徴とその指導』. 東京：教育出版.
- リチャーズ，J.,ブラット，J.,ウェーバー，H.（編），山崎真稔，高橋貞夫，佐藤久美子，日野信行（訳）（1988）.『ロングマン 応用言語学用語辞典』. 東京：南雲堂.
- 斎藤兆史（2006）.『日本人に一番合った英語学習法—明治の人は，なぜあれほどできたのか』. 東京：祥伝社.
- Savignon, S.J. (1983). *Communicative competence: Theory and classroom practice*. Reading: Addison-Wesley Publishing Company.
- 白畑知彦（編著），若林茂則，須田孝司（2004）.『英語教育の「常識」「非常識」—第二言語習得研究からの検証』. 東京：大修館書店.
- 白畑知彦，富田祐一，村野井仁，若林茂則（2009）.『改訂版 英語教育用語辞典』. 東京：大修館書店.
- 鳥飼玖美子（2006）.『危うし！ 小学校英語』. 東京：文芸春秋.
- 山田雄一郎（2005）.『日本の英語教育』. 東京：岩波書店.
- 山田雄一郎，大津由紀雄，斎藤兆史（2009）.『「英語が使える日本人」は育つのか？—小学校英語から大学英語までを検証する』. 東京：岩波書店.